Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Pop! A Hedgehog Race · Eclate-Ballons !
Pang! Stekelige egelrace · ¡Peng! Carrera de erizos
Bang! Tutti alla corsa dei ricci

Peng!
Stacheliges Igelrennen

DEUTSCH

Ein stacheliges Igelrennen für 2 - 4 Spieler von 5 - 99 Jahren.

Autorin: Miriam Koser
Illustration: Gabriela Silveira
Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielidee

Peng! Der Startschuss zum jährlichen Luftballon-Wettrennen der Igel ist gefallen. So schnell wie möglich müssen die stacheligen Tiere ihre Luftballons unversehrt ins Ziel bringen. Wie das möglich ist? Mit dem richtigen Gefühl in den Stachelspitzen und der einen oder anderen List! Denn bei diesem Wettbewerb geht es nicht ganz fair zu: Die gemeinen Igel stechen sich gegenseitig ihre Luftballons kaputt und lassen sich heimlich mit neuen Ballons versorgen. Wer hier gewinnen will, muss es den fiesen Kerlchen mit gleichen Mitteln heimzahlen.

Schnappt euch einen Luftballon und los geht's! Wenn ihr im richtigen Moment die passende Karte ausspielt, kommt ihr schnell voran und haltet euch eure Mitstreiter vom Leib. Ziel des Spiels ist es, mit taktischem Geschick und Glück als Erster einen Luftballon heil ins Ziel zu bringen.

Spielinhalt

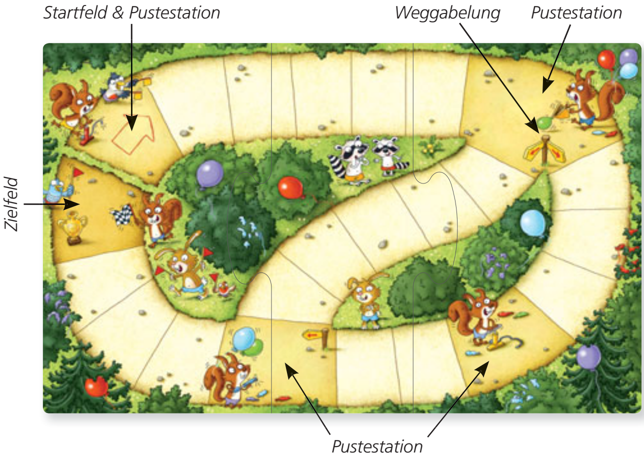
1 Spielplan, 4 Igel in 4 Farben, 4 Luftballons, 40 Karten (24 Laufkarten, 8 Pengkarten, 8 Pustekarten), 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan in der Tischmitte zusammen. Jeder Spieler sucht sich einen Igel aus, gibt ihm einen Ballon (siehe Abbildung) und stellt ihn auf das Startfeld. Überzählige Igel und Ballons werden nicht benötigt. Mischt alle Karten verdeckt, teilt an jeden Spieler drei aus und nehmt diese geheim auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel neben den Spielplan.



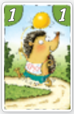


Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit den stacheligsten Haaren beginnt. Lege eine deiner Karten offen neben den Nachzieh-stapel (= Ablagestapel).

DEUTSCH

Welche Karte hast du abgelegt?



• **eine Laufkarte** – Ziehe deinen Igel die entsprechende Anzahl Felder vor (oder zurück, siehe Pengkarte). Stehst du an der Weggabelung, kannst du dich für einen Weg entscheiden.



• **eine Pengkarte** – Rufe laut „Peng!" und lasse den Luftballon eines beliebigen Mitspielers platzen! Nimm dazu den Ballon von dessen Igel und lege ihn als Vorrat neben den Spielplan.

Achtung: Wenn dieser Mitspieler an der Reihe ist, muss er nun erst zur letzten Pustestation **hinter sich** zurücklaufen, um vom Streckenposten-Eichhörnchen wieder einen neuen Luftballon (aus dem Vorrat) zu bekommen!
Es sei denn, er hat eine Pustekarte …



• **eine Pustekarte** – Hat ein Mitspieler deinen Luftballon zerstochen, hilft dir ein Hasenkomplize und steckt dir heimlich einen neuen Ballon aus dem Vorrat zu. Puste ihn schnell hinter dem Gebüsch auf. Du musst jetzt nicht mehr zur letzten Pustestation zurücklaufen, sondern kannst in deinem nächsten Zug gleich weiter Richtung Ziel laufen.
Alternativ kannst du die Pustekarte auch als Laufkarte benutzen.

Anschließend nimmst du eine neue Karte vom Nachziehstapel, sodass du wieder drei Karten auf der Hand hast. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.
Der nächste Spieler ist an der Reihe.



DEUTSCH

Wichtige Igelregeln:

- In Richtung Ziel darf man immer nur mit einem Luftballon laufen.
- Die Pustestation ist ein sicherer Ort: Steht dein Igel auf einem solchen Feld, darf der Ballon nicht von einem Mitspieler zum Platzen gebracht werden!
- Musstest du zur Pustestation zurücklaufen, kannst du überzählige Punkte direkt wieder vorwärts ziehen.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ein Spieler mit seinem Igel und einem Luftballon auf oder über das Zielfeld zieht und damit gewinnt.



POP!
A Hedgehog Race

A balloon-popping racing game for 2 to 4 players ages 5 to 99.

Author: Miriam Koser
Illustrations: Gabriela Silveira
Length of Game: 10 to 15 minutes

Game Idea

Pop! The starting signal for the annual hedgehog balloon race has sounded. The prickly hedgehogs have to get their balloons to the finish line as soon as possible without popping them. To do this they have to use their best judgment along with a trick or two. But nothing is fair in this competition; the devious hedgehogs pop each other's balloons and then secretly replace their own with new ones. Players need to use the same methods to get revenge on their competitors' hedgehogs to win the race.
Grab a balloon and let's get started! Players who play the right card at the right time will get closer to the finish line faster and keep their fellow players at bay. The object of the game is to use strategy and luck to be the first player whose hedgehog with a balloon reaches the finish line.

Contents

1 game board, 4 hedgehogs in 4 colors, 4 balloons, 40 cards (24 route cards, 8 pop cards, 8 refill cards, each showing a sample picture), 1 set of game instructions



Preparation

Assemble the game board and place it in the center of the table. Each player picks a hedgehog, gives him a balloon (see picture) and places him on the starting space. Extra hedgehogs and balloons will not be needed for this game. Shuffle the cards face down. Players each receive three cards and hold them in their hands so the other players can't see them. The remaining cards are placed face down in a draw pile next to the game board.

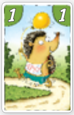




How to Play

Play in a clockwise direction. The player with the spikiest hair starts the game. Place one of your cards face up next to the draw pile. This will be the discard pile.

What card did you play?

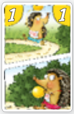


• **Route card** – Move your hedgehog forward (or backward, see "Pop card") the number of spaces shown on the card. If you are at a fork on the path, you can choose the path you want to take.



• **Pop card** – Shout "Pop!" and pop the balloon of any fellow player you choose. Take the player's balloon and set it to the side to reserve for future play.

Caution: If this player is next, he will first have to return to the last filling station **behind him** in order to get a new balloon (from the reserve) from the squirrel marshal.
Unless he has a refill card...



• **Refill card** – If another player has popped your balloon, then when you play this card a rabbit accomplice secretly helps you grab a new balloon from the reserve and fill it up with air. When playing this card you do not have to return to the last filling station, but instead on your next turn you can start again towards the finish line. If you choose, you can play this card even when you don't need a new balloon; simply use this card as a normal route card to move your hedgehog forward.

Next, pick a new card from the draw pile so that you have three cards in your hand. If there are no cards left in the draw pile, shuffle the discard pile and use it as the new draw pile.
It is now the next player's turn.



ENGLISH

ENGLISH

Important hedgehog rules:

- Players are only allowed to move one balloon toward the finish line.
- The filling station is a safe zone. If a player's hedgehog is on one of these spaces, other players cannot pop this player's balloon.
- If a player has to return to the filling station, the player can use any extra points on their card to continue moving forward immediately.

End of Game

The game ends when one player moves a balloon onto or past the finish line, thus winning the game.



Eclate-Ballons !

Une course de hérissons épineuse pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée :	Miriam Koser
Illustration:	Gabriela Silveira
Durée de la partie :	de 10 à 15 minutes

Idée

Boum ! Le signal de départ de la course aux ballons annuelle des hérissons a été donné. Les piquants animaux doivent transporter le plus vite possible leurs ballons sains et saufs jusqu'à l'arrivée. Mais comment faire ? Avec du doigté jusqu'au bout des épines et une ou deux ruses par-ci, par-là ! Car pour arriver à ses fins dans cette course, tous les coups sont permis : les sournois hérissons crèvent les ballons des autres et se cachent pour en gonfler d'autres en cachette. Pour espérer gagner, il faut utiliser les mêmes tactiques que ces affreux petits garnements !

Préparez vos ballons et en avant ! Si vous tirez la bonne carte au bon moment, vous avancerez très vite et vous pourrez vous débarrasser de vos concurrents. Le but du jeu est d'amener son ballon sain et sauf le premier à l'arrivée en faisant preuve d'habileté et de chance.

Contenu du jeu

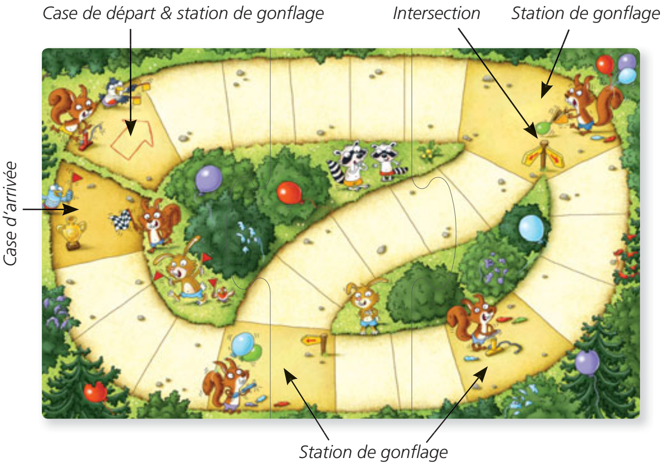
1 plateau de jeu, 4 hérissons de 4 couleurs, 4 ballons, 40 cartes (24 cartes « Course », 8 cartes « Boum ! », 8 cartes « Gonfleur » avec pour chacune une illustration d'exemple),
1 règle du jeu



Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur choisit un hérisson, lui donne un ballon (voir illustration) et le place sur la ligne de départ. Vous n'avez pas besoin des hérissons et des ballons en trop. Mélangez les cartes sans les regarder, distribuez-en trois à chaque joueur et tenez-les dans vos mains sans les montrer. Les cartes restantes constituent la pioche et sont placées à côté du plateau de jeu, face cachée.



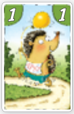


FRANÇAIS

Déroulement de la partie

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur aux cheveux les plus ébouriffés commence. Pose une de tes cartes face visible à côté de la pioche (= défausse).

Quelle carte as-tu posée ?



• **une carte « Course »** – Avance ton hérisson du nombre de cases correspondant (ou fais-le reculer, voir la carte « Boum ! »). Lorsque tu arrives à l'intersection, tu peux choisir le chemin que tu veux.



• **une carte « Boum ! »** – Crie « Boum ! » très fort et crève le ballon de l'un des autres joueurs. Prends le ballon de son hérisson et mets-le dans la réserve près du plateau de jeu.

Attention : Quand c'est au tour du joueur que tu as choisi, il doit d'abord retourner **en arrière** jusqu'à la dernière station de gonflage pour recevoir un nouveau ballon (de la réserve) de la part de l'écureuil. Sauf s'il a une carte « Gonfleur »…



• **une carte « Gonfleur »** – Si l'un de tes concurrents a crevé ton ballon, un complice lapin t'aidera et te donnera secrètement un nouveau ballon de la réserve. Gonfle-le rapidement derrière un buisson. Tu n'as plus besoin de courir en arrière jusqu'à en arrière la dernière station de gonflage mais tu devras passer ton tour avant de continuer ton chemin en direction de la ligne d'arrivée.
Tu peux également utiliser ta carte « Gonfleur » comme carte course.

Prends ensuite une nouvelle carte de la pioche, pour avoir toujours trois cartes dans les mains. Lorsque la pioche est vide, mélange et utilise les cartes de la pile de défausse comme nouvelle pioche. C'est au tour du deuxième joueur.



Règles importantes chez les hérissons :

- Pour aller vers la ligne d'arrivée, il faut toujours courir avec un seul ballon.
- La station de gonflage est un endroit sûr : si un hérisson se trouve dans cette zone, son ballon ne peut pas être crevé par un autre joueur !
- Si tu dois reculer pour atteindre la station de gonflage et qu'ensuite, il te reste des points, tu peux tout de suite les utiliser pour avancer directement.

Fin de la partie

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs franchit ou dépasse la ligne d'arrivée avec son ballon. Il remporte la course.



Pang!
Stekelige egelrace

Een stekelige egelrace voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Idee:	Miriam Koser
Illustratie:	Gabriela Silveira
Speelduur:	10 - 15 minuten

Spelidee

Pang! Het startschot voor de jaarlijkse luchtballonnenrace van de egels is gevallen. Zo snel mogelijk moeten de dieren hun luchtballonnen veilig en onbeschadigd over de finishlijn brengen. Hoe dat kan? Met het juiste gevoel in de stekelpunten en de een of andere list! Bij deze race gaat het er namelijk niet altijd eerlijk aan toe: de gemene egels prikken elkaars ballonnen kapot en bezorgen zichzelf stiekem nieuwe. Wie hier wil winnen, moet deze gemene kereltjes een koekje van eigen deeg geven.
Pak een luchtballon en begin de wedstrijd! Wie op het juiste moment de passende kaart uitspeelt, komt snel vooruit en houdt zich de medespelers van het lijf. Doel van het spel is om met tactische vaardigheid en geluk, als eerste een luchtballon onbeschadigd over de finishlijn te brengen

Spelinhoud

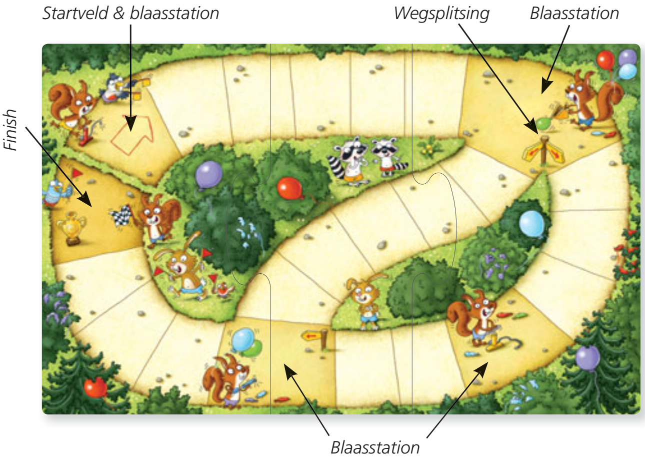
1 speelbord, 4 egels in 4 kleuren, 4 luchtballonnen, 40 kaarten (24 loopkaarten, 8 pang-kaarten, 8 blaaskaarten, elk met een afbeelding als voorbeeld), 1 handleiding met spelregels



Spelvoorbereiding

Leg de speelbordpuzzel in het midden op tafel in elkaar. Elke speler kiest een egel, geeft hem een ballon (zie afbeelding) en zet hem op het startveld. Overtollige egels en ballonnen worden uit het spel genomen. Schud alle kaarten verdekt, geef iedere speler drie kaarten en neem deze voor de anderen onzichtbaar in de hand. De overgebleven kaarten worden als verdekte stok naast het speelbord gelegd.



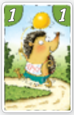


NEDERLANDS

Spelverloop

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler met de stekeligste haren begint. Leg één van je kaarten open naast de stok (als aflegstapel).

Welke kaart heb je neergelegd?



• **Een loopkaart** – Loop met jouw egel het aangegeven aantal velden vooruit (of terug, zie pang-kaart). Als je bij een wegsplitsing komt, mag je zelf een weg kiezen.



• **Een pang-kaart** – Roep hardop „Pang!“ en laat de luchtballon van een willekeurige andere speler knappen! Daartoe neem je de ballon van zijn of haar egel en leg je hem als voorraad naast het speelbord.

Opgelet! Als deze medespeler aan de beurt is, moet hij eerst teruglopen naar het laatste ‚blaasstation' om bij de eekhoorn die hier baancommissaris is, weer een nieuwe luchtballon (uit de voorraad) te halen!
Of hij heeft zelf een blaaskaart ...



• **Een blaaskaart** – Als een medespeler jouw ballon stuk heeft geprikt, helpt een ‚hazen-handlanger' je en bezorgt je stilletjes een nieuwe ballon. Blaas de ballon stiekem op achter een bosje. Je hoeft nu niet meer naar het laatste ‚blaasstation' terug te lopen, maar je kunt bij jouw volgende beurt meteen weer verder op weg naar de finish.
Alternatief kun je de blaaskaart ook gebruiken als loopkaart.

Vervolgens pak je daarna weer een nieuwe kaart van de stok, zodat je weer drie kaarten in je hand hebt. Als de stok op is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe stok klaargelegd.
Nu is de volgende speler aan de beurt.



Belangrijke egelregels:

- Op weg naar de finish mag elke speler slechts met één luchtballon lopen.
- Het blaasstation is een veilige plek. Als jouw egel op een dergelijk veld staat, mag zijn ballon niet worden stuk geprikt door een andere speler.
- Als je naar het blaasstation terug moet lopen, mag je het nog overgebleven aantal punten meteen weer vooruit lopen.

Einde van het spel

Het spel is uit als een speler met zijn egel en een luchtballon de finish bereikt en daardoor winnaar wordt.



¡Peng!
Carrera de erizos

Una carrera de erizos para 2 o 4 jugadores de 5 a 99 años.

Autora: Miriam Koser
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Duración de una partida: 10 - 15 minutos

El juego

¡Peng! Ha sonado el disparo de salida para la carrera anual de globos de los erizos. Los erizos tienen que conseguir llevar sus globos sin pincharlos hasta la meta. ¿Cómo lo van a conseguir? Con la sensibilidad adecuada en las púas y algún que otro truco. Y es que este juego no es del todo limpio: Estos pequeños villanos se pinchan los globos con sus púas y se aprovisionan de nuevos con mucho disimulo. Aquél que quiera ganar tiene que pagar a estos pequeños bellacos con la misma moneda.

Pillad un globo y ¡a jugar! Si os jugáis la carta adecuada en el momento correcto, avanzarais rápidamente y conseguiréis mantener alejados a vuestros competidores. La meta de este juego consiste ser el primero en cruzar la meta con un globo sano y salvo.

Contenido del juego

1 plano de juego, 4 erizos en 4 colores, 4 globos, 40 cartas (24 cartas para avanzar, 8 cartas peng, 8 cartas para inflar, cada una con una ilustración de ejemplo), 1 manual de instrucciones



Preparación del juego

Montad el puzzle del plano de juego sobre el centro de la mesa. Cada jugador elige un erizo y le da un globo (ver la ilustración) en la casilla de salida. Los erizos y globos que sobren los dejamos a un lado. Mezclad las cartas poca abajo, repartid tres cartas a cada jugador y guardarlas en la mano sin que se vean. Las cartas restantes las colocaremos formando un mazo junto al plano de juego.

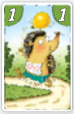




Desarrollo del juego

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. Comenzará a jugar el jugador con las púas más erizadas. Coloca una de tus cartas boca arriba junto al mazo (= mazo apilado).

¿Qué carta has colocado?



• **Una carta para avanzar** – Mueve tu erizo el número de casillas que te han correspondido avanzar (o retroceder, ver carta peng). Si te encuentras ante un cruce de caminos, podrás decidir qué camino prefieres tomar.



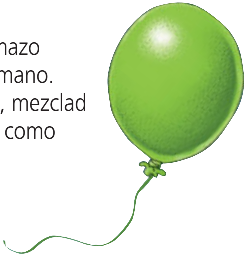
• **una carta peng** – Di „peng“ en voz alta y revienta el globo del compañero que juego que prefieras. Después toma el globo y el erizo correspondiente del compañero y resérvalo junto al plano de juego.

Atención: Cuando le toque a ese compañero, tendrá que volver primero a la última estación de soplado detrás de su posición para volver a recibir un nuevo globo (de la reserva) de la ardilla del puesto de tramos.
A no ser que tenga una carta para inflar …



• **una carta para inflar** – Si un compañero te ha pinchado el globo, un conejo cómplice te ayudará y dará a escondidas un globo de la reserva. Ínflalo rápidamente detrás del arbusto. Ahora ya no tendrás que regresar a la última posición de inflado, sino que podrás avanzar hacia la meta, en cuanto vuelvas a tirar.
También puedes utilizar la carta de inflado como carta para avanzar.

A continuación, toma otra carta nueva del mazo apilado para volver a tener tres cartas en la mano.
En cuanto se vacíe el mazo durante el juego, mezclad las cartas del mazo acumulado y preparadlo como nuevo mazo. Ahora le tocará al siguiente.



Importantes reglas para los erizos:

- Se avanzará a la meta siempre solo con un único globo.
- La estación de inflado es un lugar seguro: Mientras tu erizo esté en esta casilla, ningún compañero podrá reventar tu globo.
- Si para desplazarte a la casilla de inflado tuviste que retroceder, podrás avanzar directamente con los puntos sobrantes.

Final del juego

El juego finaliza en cuanto un jugador pase alcance o supere la meta con su erizo y un globo.



ESPAÑOL

BANG!
Tutti alla corsa dei ricci

Una pungente corsa dei ricci per 2-4 giocatori da 5 a 99 anni.

Autrice:	Miriam Koser
Illustrazioni:	Gabriela Silveira
Durata del gioco:	15 - 20 minuti

Idea e scopo del gioco

Bang! L'evento annuale della corsa dei ricci con i palloncini è ufficialmente iniziato. Gli spinosi animali devono far giungere al traguardo il proprio palloncino tutto intero e il più in fretta possibile. Come si fa? Con il giusto istinto negli aculei e con qualche piccola astuzia! Perché in questa corsa non ci si comporta sempre sportivamente: i perfidi ricci si bucano a vicenda i palloncini e se ne procurano di nuovi in gran segreto. Chi vuole vincere deve ripagare questi birbanti con la stessa moneta.
Ciascuno prenda un palloncino: si parte! Se giocate la carta corretta al momento giusto, procederete velocemente e terrete a bada gli avversari. Lo scopo del gioco è, con abilità tattica e fortuna, portare al traguardo per primi un palloncino tutto intero.

Dotazione del gioco

1 tabellone di gioco, 4 ricci in 4 colori, 4 palloncini, 40 carte (24 carte corsa, 8 carte bang, 8 carte gonfiatura, ciascuna con un'immagine esemplificativa), 1 istruzioni di gioco



Preparazione del gioco

Componete il tabellone di gioco al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie un riccio e un palloncino (vedi immagine) e li mette sulla casella di partenza. I ricci e i palloncini in più non servono. Mescolate tutte le carte coperte, distribuitene tre a ciascun giocatore e tenetele in mano senza farle vedere agli altri giocatori. Mettete le altre carte in un unico mazzo coperto accanto al tabellone di gioco.

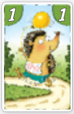




Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Il giocatore con i capelli più simili agli aculei di un riccio inizia a giocare. Scopri una delle tue carte e mettila accanto al mazzo di gioco, formando con essa il mazzo degli scarti).

Quale carta hai giocato?



- **una carta corsa** – Fai avanzare (o indietreggiare, vedi "una carta bang") il tuo riccio del numero di caselle corrispondente. Se ti trovi a un bivio, puoi scegliere il percorso che preferisci.



- **una carta bang** – Esclama "Bang!" e fai esplodere il palloncino di un giocatore a scelta! Quindi prendi il palloncino del suo riccio e mettilo di scorta accanto al tabellone di gioco.

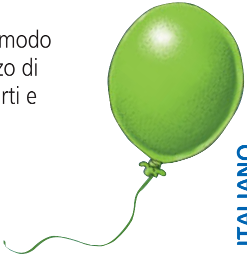
Attenzione: quando è il suo turno, questo giocatore dovrà tornare indietro sul percorso fino a raggiungere l'ultima stazione di gonfiatura dietro di lui, per farsi dare dallo scoiattolo commissario di gara un nuovo palloncino (preso dalla scorta)!
A meno che non abbia una carta gonfiatura...



- **una carta gonfiatura** – Se un giocatore ha bucato il tuo palloncino, un coniglio complice ti procurerà in segreto un nuovo palloncino preso dalla scorta. Gonfialo in fretta dietro i cespugli. In questo modo non devi tornare indietro fino all'ultima stazione di gonfiatura e al prossimo turno puoi avanzare in direzione del traguardo.

In alternativa, puoi usare la carta gonfiatura come carta corsa.

Prendi una nuova carta dal mazzo di gioco, in modo da avere di nuovo tre carte in mano. Se il mazzo di gioco si esaurisce, mescolate il mazzo degli scarti e usatelo come nuovo mazzo di gioco.
Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Importanti regole dei ricci:

- In direzione del traguardo si può avanzare solo quando si ha un palloncino.
- La stazione di gonfiatura è un luogo sicuro: se il tuo riccio si trova su quella casella, i tuoi avversari non possono far scoppiare il suo palloncino!
- Se devi tornare indietro alla stazione di gonfiatura, puoi usare i punti in più per avanzare di nuovo sul percorso.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando un giocatore con il suo riccio e il suo palloncino arriva alla casella del traguardo o oltre e vince così il gioco.





Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.



Kære børn, kære forældre,

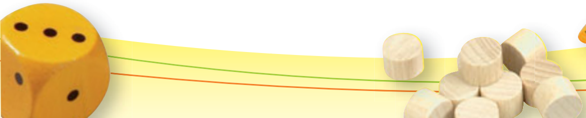
på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile** , när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



Erfinder für Kinder

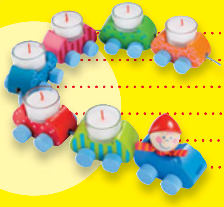
Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind
Infant Toys
Jouets premier âge
Baby & kleuter
Bebé y niño pequeño
Bebè & bambino piccolo



Geschenke
Gifts
Cadeaux
Geschenken
Regalos
Regali



Kugelbahn
Ball Track
Toboggan à billes
Knikkerbaan
Tobogán de bolas
Pista per biglie



Kinderzimmer
Children's room
Chambre d'enfant
Kinderkamers
Decoración habitación
Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!
Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !
Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!
We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderogen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo! Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!
Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®
Habermaaß GmbH • August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de

TL 83737 1/14 Art. Nr.: 300141